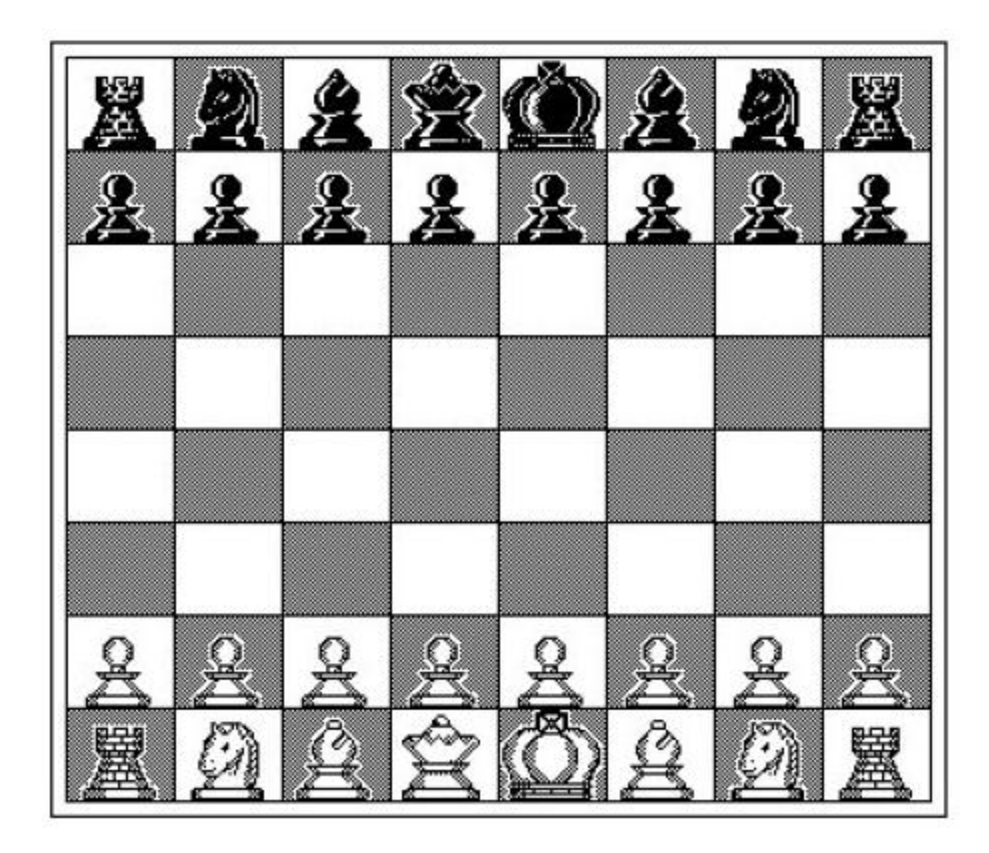
THE CHESSMASTER 2000



MANUAL DE USUARIO



Distribuido por Drosoft SA
c/ Moratin 52, 42 Dcha.
28014 Madrid
Telf.: (91) 429 38 35

Producido por F&G Editores SA bajo autorización de Drosoft SA
Pza. Republica de Ecuador, 2



ÍNDICE

THE CHESSMASTER 2000

Instrucciones de carga

Desde disquete

Si su ordenador tiene disco duro, enciéndalo y. espere a que aparezca el inductor de la unidad (normalmente, C>). Introduzca el disquete de Chessmaster 2000 en su unidad de disco (por ejemplo, A>) y trasládese a ella tecleando el nombre de la unidad seguido de dos puntos y pulsando Return (en algunos ordenadores esta tecla es Enter o Intro); por ejemplo: **A:**..Ahora el inductor mostrará la unidad donde se encuentra el programa (A>, según el ejemplo) y sólo le quedará teclear CMASTER pulsando Return a continuación.

Desde disco duro

Para ejecutar el programa desde el disco duro deberá haberlo instalado previamente, para lo cual puede seguir los siguientes pasos:

Encienda el ordenador y espere a que aparezca el inductor de la unidad (normalmente, C>). Cree un subdirectorio en el directorio raíz del disco duro, escribiendo desde éste **MD AJEDREZ** y pulsando Return a continuación (el nombre del directorio puede ser cualquiera admitido por el sistema, AJEDREZ es sólo un ejemplo).

Trasládese al directorio recién creado tecleando **CD AJEDREZ** y pulsando Return a continuación. Una vez hecho esto, introduzca en la unidad de disquete el programa (en el ejemplo supondremos que la unidad de disquete es A:) y teclee **COPY A:*.*** pulsando Return a-continuación. La unidad de disquete entrará en funcionamiento y se instalarán en el disco duro todos los ficheros necesarios para jugar a Chessmaster 2000. Una vez instalado el programa en el disco duro, para jugar con él basta trasladarse al directorio en el que reside, por ejemplo, encendiendo la máquina y escribiendo en el inductor **CD AJEDREZ** (pulse Return) teclee **CMASTER** seguido de Return.

Requisitos del ordenador

Chessmaster 2000 requiere 256 Kb como mínimo, y utilizarlo mientras la memoria está ocupada con otros programas residentes puede dar lugar a su mal funcionamiento. Los usuarios del adaptador gráfico monocromo Hercules pueden seleccionar GRAPHICS ON (gráficos activados) en el menú F3 para representaciones gráficas.

Acceso directo a las opciones

Las opciones tienen una tecla de función, indicada al final de su línea de menú. Al pulsar estas teclas de función, podrá desplegar el menú específico de su elección sin que aparezcan todos los menús anteriores. Algunas de las opciones listadas en él están marcadas con "CTRL". Esta es una tecla de acceso directo que puede emplearse para representar la función, incluso sin el menú en pantalla. Esto se hace pulsando la tecla CTRL y la tecla adecuada simultáneamente. Algunas opciones del menú emplean submenús. Cuando estas opciones del menú están resaltadas; pueden seleccionarse pulsando las teclas de las flechas derecha o izquierda. Esto grabará el submenú y le ahorrará tiempo una vez que se familiarice con las opciones del Chessmaster 2000.

THE CHESSMASTER 2000

Help (Menú de ayuda)

Taking down menus (Ocultando menús)

Para quitar los menús de uno en uno, utilice la tecla Escape (Esc). Para cambiar entre el tablero de ajedrez y el último conjunto de menús de la pantalla utilice la tecla F10.

To move a piece (Para mover una pieza)

Para mover las piezas del ajedrez, emplee las teclas de las flechas direccionales para mover el cursor sobre la pieza que desee y pulse ENTER, luego vuelva a llevar el cursor donde quiera mover la pieza y pulse ENTER de nuevo. Si está familiarizado con la notación algebraica del ajedrez, puede escribir sus jugadas de esta manera.
NOTA: la tecla de mayúsculas (CAPS LOCK) debe estar desactivada. Cuando el Chessmaster 2000 le indique que se ha rendido, continuará jugando si usted lo hace.
ENROQUE. Cuando esté permitido, mueva su rey a su casilla de destino. La torre se moverá a su sitio automáticamente.
COMER AL PASO. Si puede, coma un peón enemigo con su propio peón, en su primer turno después de que él avance 2 casillas, moviendo adelante y en diagonal detrás de él.
LA CORONACIÓN. Si coloca un peón en la octava fila, el Chessmaster 2000 le preguntará por qué pieza desea cambiar el peón; escriba una letra para indicarlo.

If the boss wanders by (Si de repente aparece el jefe)

Para situaciones de peligro (por ejemplo, si oye llegar al jefe) dispone de un botón de emergencia (ALT P).

THE CHESSMASTER 2000

Playing the game (Menú de juego)

Begin New Game (Iniciar una nueva partida)
Permite comenzar a jugar una partida.

Your Opponentis... (Adversario)
Le permite seleccionar su adversario. Puede jugar contra Chessmaster, contra un oponente humano o dejar que Chessmaster juegue solo.

Level of Play is... (Nivel de juego)
Le permite seleccionar el nivel de juego, es decir, el número de movimientos a realizar en una determinada cantidad de minutos.

Easy mode ON/OFF (Modo fácil SI/NO)
Normalmente, Chessmaster piensa en todo momento. Cuando el modo Fácil esté activado, no pensará mientras espera a que usted mueva.

Newcomer style ON/OFF (Estilo principiante SI/NO)
Este es el nivel más sencillo de juego de Chessmaster. Si es usted un jugador de ajedrez principiante, pruébelo.

Style of play (Estilo de juego)
The Chessmaster always plays normally (Chessmaster siempre juega normalmente): mezcla movimientos aleatorios con los mejores.
The Chessmaster plays its best move (Chessmaster juega su mejor jugada): siempre hará la mejor jugada.
The Chessmaster makes more varied moves (Chessmaster realiza movimientos variados): realiza más movimientos aleatorios.

Opening book abled/disabled (Libreria de aperturas activada/ desactivada)
Chessmaster toma los primeros movimientos de una libreria de más de 71.000 jugadas de cientos de juegos de ajedrez clásicos. Al activarlo (ON) Chessmaster puede consultar esta librería.

You are now playing white/black (Juego con blancas/negras)
Le permite jugar con el color que desee.

Make the CHESSMASTER move now (Obligue a mover a Chessmaster)
Obligue al Chessmaster a jugar sin pensar.

Take back last move (Deshacer la última jugada)
Esta opción permite deshacer el último movimiento.
NOTA: si un movimiento se deshace, puede realizarse de nuevo seleccionándolo -Repite el próximo movimiento-. Si deshace el último movimiento del Chessmaster 2000, él comenzará a pensar otra jugada, pero no podrá mover hasta que usted pulse INS (esto se debe a que él no sabe si usted desea seguir deshaciendo otros movimientos)

The chessboard (El tablero) (F3)

The board is now 2D/3D (El tablero está en 2D/3D)
Le permite jugar en un tablero bidimensional o tridimensional.

The color is now Black & White/Color/LCD (El color es Blanco y Negro/Color/LCD)
Le permite cambiar los colores de la pantalla según el monitor y tarjeta que posea.

The border coordinates are ON/OFF (Las coordenadas están activadas/desactivadas)

Si activa esta opción aparecen las coordenadas alfanuméricas del tablero.

The clock and move display is ON/OFF (Reloj y movimientos SI/NO)

Esta opción activada muestra el reloj y los movimientos realizados.

Rotate the board clockwise (Girar tablero en el sentido de las agujas del reloj)

Gira el tablero 90 grados en el sentido de las agujas del reloj.

Rotate the board counterclockwise (Girar el tablero en sentido contrario a las agujas del reloj)

Gira el tablero 90 grados en el sentido contrario al de las agujas del reloj.

Rotate the board around (Girar el tablero alrededor)

Gira el tablero 180 grados.

Other display & sound (Opciones de visualización y sonido)

Display captured pieces (Mostrar piezas capturadas)

Seleccione esta opción para ver las piezas que le han capturado.

List moves so far (Listar movimientos hasta ahora)

Muestra una lista de todos los movimientos realizados hasta el momento. Utilice un editor estándar de teclas PC, por ejemplo (HOME -Orig- y END -Fin-) para subir o bajar por la lista.

Show the Chessmaster's thinking (Mostrar estrategia de Chessmaster)

Seleccione esta opción para ver los movimientos que Chessmaster está considerando. Aparecen 2 opciones, siendo la primera la mejor jugada que tiene en ese momento Chessmaster. Consulte el manual para obtener explicaciones más detalladas de estos movimientos. Si obliga al Chessmaster a mover con la tecla INS, realizará su mejor movimiento, es decir, el que está considerando en ese instante. Es una instantánea de un pensamiento incompleto: el movimiento y el valor de la jugada considerada no siempre tienen sentido. La línea Prev es la línea del movimiento previo de Chessmaster. Esto es lo mismo que Best Variation - Mejor Jugada- (ver abajo). Su próximo movimiento puede no tener nada que ver con el pensamiento de Chessmaster. Las líneas del juego aparecen como una secuencia de movimientos, un marcador y un registro de profundidad. En la secuencia de movimientos, el primero será el próximo que realizará Chessmaster, seguido de la réplica prevista, e incluso si usted lo hace, Chessmaster puede pensar mientras tanto una respuesta mejor. Cuanto más baje en la lista de posibles movimientos que tiene Chessmaster, menos posibilidades habrá de que esos movimientos sean los escogidos para aparecer en la pantalla. El marcador refleja a qué distancia piensa que estará Chessmaster, por delante o en desventaja, si la línea de juego acaba con el último movimiento en pantalla. El marcador calcula en peones y fracciones, así que cuando muestra 1.00 significa que Chessmaster avanzará un peón o equivalente y 3.00 significa que estará por debajo del equivalente de una pieza. El marcador fraccionado procede de la evaluación de las consideraciones posicionales de Chessmaster. Un registro de profundidad de 3 significa que buscará su propio movimiento, la réplica de su oponente (usted) y su contestación: tres movimientos. Puede buscar más lejos si ve algo interesante, como un jaque o una ficha que quizás se pueda comer. Cuando Chessmaster ha comprobado todos los movimientos del actual registro de profundidad, comenzará una nueva búsqueda en un escalafón más profundo si ve que tiene tiempo para terminarlo.

NOTA: puede que Chessmaster no piense profundamente, o incluso casi nada, si el nivel de juego se ha programado bajo, o si el juego está siguiendo más jugadas de la librería de movimientos.

Getadvice from the Chessmaster (Obtener consejos de Chessmaster)

Con esta opción puede obtener consejos de Chessmaster sobre su próximo movimiento. El primer consejo lo considera como la mejor opción. Para realizar la jugada sugerida, seleccione Go for it! (Adelante). Si desea ver otra sugerencia seleccione Suggest something else (Sugerir algo más); otras sugerencias pueden tener una estrategia inesperada, que no suele ser lo suficientemente buena para usted.

Teaching is now ON/OFF (Modo aprendizaje SI/NO)

Cuando esta opción esté en ON, cada vez que seleccione una pieza para moverla, Chessmaster le mostrará todos los movimientos posibles para ella.

The sound is now... (Sonido)

The Chessmaster plays music (Chessmaster activa música): esta opción le permite activar la música del Chessmaster. Oirá efectos de sonido cuando se mueva una pieza, cuando el rey esté en jaque, cuando se produzca el mate o cuando empiece una nueva partida
The Chessmaster uses a bell sound (Chessmaster utiliza un pitido): esta opción le permite oír un pitido cuando se mueva una pieza, cuando el rey esté en jaque, cuando se produzca el mate o cuando-empiece una nueva partida.
The Chessmaster is silent (Sin sonido): no se oirá ningún tipo de sonido.

The notation is now algebraic/abbreviated algebraic (La notación es algebraica/algebraica abreviada)

Esta opción cambia el formato de la lista de movimientos de notación algebraica a algebraica abreviada. En cualquier caso, cuando teclee el movimiento que vaya a realizar, debe hacerlo en formato algebraico.

Sliding pieces is ON/OFF (Piezas deslizantes SI/NO)

Si está activada esta opción, las piezas se desplazarán por el tablero. De lo contrario se moverán instantáneamente

Enter your name (Teclee su nombre)

Le permite introducir tu nombre por pantalla. Puede utilizar hasta 11 caracteres, incluyendo espacios y puntos.

Display the best variation (Mostrar la mejor jugada)

Muestra en la pantalla la jugada pronosticada por Chessmaster cuando realiza su última jugada. También aparece el marcador, que indica si Chessmaster va ganando o perdiendo, y el registro de profundidad, que muestra cuántas jugadas va por delante cuando planea cada movimiento. El primer movimiento en la línea de juego es la última jugada que ha hecho. El siguiente movimiento es el que él piensa que será su mejor respuesta. Si le pide consejo, ésta sería la primera jugada que Chessmaster le sugeriria. Para más información sobre la Imea de juego que se muestra en la pantalla, consulte la explicación de la opción “Mostrar estrategia de Chessmaster”.

Instant Replay (Repetición instantánea) (Pulse F5)

Replay next move (Repetir siguiente jugada)

Si algún movimiento se corrige y no se ha hecho después ninguno nuevo, puede seleccionar esta opción para repetir los movimientos retrocedidos.

Take back last move (Deshacer última jugada)

Esta opción deshace el último movimiento realizado por usted o por Chessmaster.
NOTA: Si deshace una jugada para repetirla deberá seleccionar “Repetir siguiente jugada”.

Take back all moves (Deshacer todos los movimientos)
Esta opción deshace todos los movimientos realizados hasta el momento. Entonces puede utilizar “Repetir siguiente jugada” para llegar a cualquier punto de la partida. También puede jugar-normalmente a partir de cualquier punto de este proceso.

Setting the board up (Configuración del tablero)

Clear the board (Vaciar el tablero)
Le permite quitar todas las piezas del tablero.

Enter pieces on the board (Introducir piezas en el tablero)
Para introducir las piezas en el tablero en el orden que desee, debe seguir los siguientes pasos:
1 Mueva el cursor con las teclas de las flechas y seleccione una casilla.
2 Pulse K (King=Rey), Q (Queen=Reina), R (Rook=Torre), B (Bishop=Alfil), N (Knight=Caballo) o P (Peón) para colocar la pieza deseada en la casilla seleccionada o bien puede mover un peón a la casilla que escoja pulsando INS. Mantenga pulsada la tecla INS para cambiar el rango de las piezas, desde el peón al rey. Una vez que una pieza se ha colocado en una casilla puede seleccionar una casilla diferente y seguir el proceso de configuración del teclado.
3 Para cambiar el color de una pieza, o de las piezas que quiera, pulse la tecla +
4 Presione la tecla DEL para quitar una pieza de una casilla determinada. Cuando ya tenga la colocación deseada de-las piezas, pulse ESC para volver al menú “Configuración del tablero”. Para empezar a jugar pulse ESC o F10 (o también puede utilizar la opción “Volver a la posición anterior” de este mismo menú, explicada a continuación).

Set up the initial position (Configurar la posición inicial)
Coloque las piezas en su posición original para empezar a jugar una nueva partida.

Return to previous position (Volver a la posición anterior)
Esta opción le permite volver a la configuración que tenía el tablero antes de que empezara a cambiarlo.
NOTA: si selecciona esta opción, algunos de los cambios realizados durante la configuración del tablero serán eliminados y aparecerán en pantalla la próxima vez que seleccione ENTER “Configuración del tablero”. Si desea utilizar previamente esta configuración, seleccione “Introducir piezas en el tablero”.

The side to move first is white/black (El bando que mueve primero es blancas/negras)
Esta opción le permite elegir el color que moverá primero, una vez haya colocado todas las piezas en el tablero.

The games on disk (Las partidas del disco) (F7)

Save the current game to disk (Grabar la partida actual en disco)
Esta opción le permite grabar la partida actual en el disco. Cuando le pida un nombre para la partida, introduzca uno con un máximo de 8 caracteres. En el disco de programa de Chessmaster hay espacio para 8 ó 10 partidas. En cualquier caso, puede guardar unas 100 partidas en un disco formateado vacío.

Load a game from disk (Cargar una partida de un disco)
Esta opción le permite cargar una partida que previamente ha grabado en un disco. Cuando le pida el nombre de la partida que desee cargar, escríbalo. Cuando la partida se haya cargado, podrá seguir jugando desde el punto en la que se grabó. También puede seleccionar “Repetición Instantánea” para reproducirla y poder así

refrescar la memoria. Puede parar el proceso de reproducción de la partida en cualquier punto y continuar la partida usted mismo. Las partidas clásicas están almacenadas en el disco de programa de Chessmaster como C61 hasta C6100. Estas partidas comienzan en la posición inicial del juego. Para ver cada movimiento pulse CTRL-R repetidamente.

Some extras (Opciones varias) (F8)

Analize a game (Analizar una partida)

Al ser seleccionada, esta opción analiza las jugadas realizadas en una partida y la posición de cada uno de los jugadores: Este menú dispone de un submenú que presenta las siguientes opciones:

Start analysis (Iniciar análisis)

Seleccione esta opción para analizar un movimiento que se acaba de realizar, pero antes tendrá que deshacer dicho movimiento. Por cada jugada analizada, Chessmaster le mostrará el mejor movimiento (con puntuación y mejor línea de juego) y después jugará el movimiento actual (si el movimiento se ha tomado de la librería de movimientos de Chessmaster, no se mostrará ninguna línea de juego). Para más información sobre la línea de juego vea la explicación de la opción “Mostrar estrategia de Chessmaster”.

Analize moves for both sides/white or black (Analizar jugadas para ambos bandos/blancas o negras)

Le permite seleccionar si desea que Chessmaster analice los movimientos de los dos adversarios, del que juega con las blancas o del que juega con las negras.

Printing is now ON/OFF (Impresión SI/NO)

Saca el resultado del análisis por impresora. Asegúrese de que la impresora está conectada y en línea (ON LINE) antes de seleccionar esta opción.

Disk file CM.ANL output is ON/OFF (La salida del fichero de disco CM.ANL está activada/desactivada)

Seleccione esta opción para enviar el resultado del análisis a un fichero llamado CM.ANL en el disco del programa. Cada vez que seleccione esta opción, el fichero CM.ANL se sobreescribirá con el nuevo análisis. El formato de este fichero es ASCII estándar, y puede leerse a nivel de DOS con el comando TYPE CM.ANL.

Take back last move (Deshacer la última jugada)

Deshace el último movimiento realizado por usted o por Chessmaster.

Take back all moves (Deshacer todas las jugadas)

Deshace todos los movimientos desde el comienzo de la partida. En ese momento puede iniciar el análisis. Quit analysis (Salir de análisis) Seleccione esta opción para abandonar la opción de análisis.

Solve for mate (Resolver mates)

Puede utilizar esta opción para resolver problemas de ajedrez en los que las blancas o las negras mueven y dan mate en un cierto número de jugadas. Resolver un mate es como jugar una partida de ajedrez corta. Primero seleccione “Configuración del tablero” para acondicionar el tablero en la posición del problema. Luego-seleccione el número de movimientos de Chessmaster para dar mate y el lado en el que juega. Finalmente, elija “Iniciar resolución del mate”. Chessmaster pensará un momento y luego moverá. Lo próximo que deberá hacer usted será una jugada de contraataque y así hasta el mate. Puede deshacer movimientos (DEL) para realizar otras jugadas de contraataque.

Esta opción tiene un submenú en el que se incluyen las siguientes opciones:

Start solving for mate (Iniciar resolución del mate)
Seleccione esta opción para empezar a resolver el mate.

Side to mate is (El bando que dará mate es)
Seleccione el color con el que va a jugar Chessmaster.

Mate in how many moves? (Nro.de jugadas para mate)
Con esta opción puede decidir el número de jugadas en el que Chessmaster verá el mate.

Quit solve mate (Salir de resolución de mates)
Le permite abandonar la opción "Resolución de mates" y volver al juego normal.

Public Service Message (Mensaje del servicio público)
Si es usted fumador, lea este mensaje. Puede que le sea útil.

Save this set-up (Grabar esta configuración)
Grabe las características de la configuración actual de Chessmaster incluyendo representaciones y opciones de juego tales como nivel de juego, dimensión del tablero, opciones de sonido, colores, modo de juego, etc. La próxima vez que Chessmaster comience una partida aparecerá configurado tal y como lo dejó.

Return to "Factory set-up" (Volver a "configuración de fábrica")
Al seleccionar esta opción, la próxima Vez que vuelva a entrar en Chessmaster, la configuración será la que el juego tiene de fábrica.

Print all moves so far to the printer (Imprimir todas las jugadas)
Imprime todos los movimientos de la partida actual. Asegúrese de que la impresora esté conectada y en línea antes de seleccionar esta opción.

Printing is now ON/OFF (Impresión SI/NO)
Imprime cada movimiento de una partida tal y como se ha jugado. Asegúrese de que la impresora está conectada y en línea antes de seleccionar esta opción.

Business opportunity (Oportunidad comercial)
Sin duda, esta opción interesará a los hombres de negocios.

To quit (Para salir)

Cuando seleccione esta opción aparecerá un submenú con dos opciones:

Continue the Chessmaster 2000 (Continuar en Chessmaster 2000)
Si se arrepiente de haber seleccionado la opción de salir y quiere seguir jugando, seleccione esta opción.

Leave the Chessmaster 2000 (Salir de Chessmaster 2000)
Le permite abandonar el juego y salir al sistema operativo.

Menú display ON/OFF (Visualización de menús SI/ NO) (F10)
Esta opción le permite mostrar u ocultar todos los menús de una sola vez.

THE CHESSMASTER 2000

Tarjeta de referencia de comandos

INDICE DEL MENU	IBM PC
Analizar una partida	F8
Mostrar la mejor jugada	F4
Coordenadas del tablero SI/NO	CTRL-B
Oportunidad comercial	F8
Cambiar el fondo	CTRL-RE PAG
Cambiar los colores	CTRL-AV PAG
EL TABLERO DE AJEDREZ	F3
OPCIONES	F1
Vaciar el tablero	F6
Mostrar/ocultar reloj/movimientos	F3
Tablero bidimensional/tridimensional	CTRL-D
Mostrar piezas capturadas	CTRL-C
Modo fácil SI/NO	F2
Teclee su nombre	F4
OPCIONES VARIAS	F8
Grabar esta configuración	F8
LAS PARTIDAS DEL DISCO	F7
Consejos del 2000	CTRL-A
Representación gráfica	F3
AYUDA	?
Nivel de juego	CTRL-L
Empezar partida nueva	CTRL-N
Cargar una partida desde un disco	F7
Obligar a mover al Chessmaster	INS
Mostrar/ocultar menús	F10
Estilo principiante SI/NO	F2
La notación es...	F4
OTRAS OPCIONES DE VISUALIZACION Y SONIDO	F4
Librería de movimientos SI/NO	F2
Adversario	CTRL-D
Si de repente aparece el jefe...	ALT-P
EL JUEGO	F2
Sacar los movimientos realizados por impresora	F8
Impresión SI/NO	CTRL-P
PARA SALIR	F9
Repetir el siguiente movimiento	CTRL-R
Girar el tablero 180°	CTRL-T
Girar el tablero 90° en el sentido de las agujas del reloj	CTRL-flecha derecha
Girar el tablero 90° en el sentido contrario al de las agujas del reloj	CTRL-flecha izquierda
Grabar esta configuración	F8
Grabar la partida actual en disco	F7
Volver a la posición anterior	F6
Configurar la posición inicial	F6
Introducir las piezas en el tablero	F6
CONFIGURACION DEL TABLERO	F6
Mostrar la estrategia de Chessmaster	CTRL-S
El bando que mueve primero es...	F6
Juego con blancas/negras	F2
Resolver mates	F8
Sonido	F4
El estilo de juego es ahora...	F2
Ocultar los menús	ESC
Deshacer el último movimiento	DEL
Deshacer todos los movimientos	F5
Aprendizaje SI/NO	F4